KING OF THE RING

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compativilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

INDICE :

¡ PUEDES CONVERTIRTE EN EL REY DEL RING ! 3
PREPARATIVOS PARA EL COMBATE 4
ANTES DE SALTAR AL CUADRILÁTERO 4
LA PREPARACIÓN DE LOS LUCHADORES 6
UN VISTAZO DESDE LA PRIMERA FILA 7
TÉCNICAS DE SUELO SOBRE LA LONA 8
GOLPES DE ÉXITO 9
¡ CUIDADO CON TU DEFENSA ! 9
GOLPES DESDE EL AIRE 10
ENSAYA CÓMO MANTENER INMOVILIZADO
EN EL SUELO AL CONTRARIO 10
VISTAZO RÁPIDO 12-13
LA GALERÍA DE LAS ESTRELLAS DE WWF 14-15

¡ PUEDES CONVERTIRTE EN EL REY DEL RING !

¡ Aquí es donde los luchadores deben demostrar de verdad lo que pueden hacer y lo que no !
El que salga vencedor de esta competición será coronado con todos los derechos
como el rey de la World Wrestling Federation por todos los fans del mundo.
Esta lucha será dura y difícil: ocho luchadores de wrestling enfrentados en una lucha
a muerte, a los que se exigirá lo mejor de lo mejor - ¡y un poco más!

Este es el reto del que se habla en todo el mundo:
El campeonato mundial "King of the Ring", ¡y tú formas parte de él!

Eres una de las diez sensacionales superestrellas de la World Wrestling Federation,
entre las que se encuentran Macho Man, Randy Savage, Bret Hit Man Hart,
el inmortal Hulk Hogan, el narcisista Lex Luger, el poderoso Razor Ramon
y el enorme Yokozuna, por nombrar sólo a algunos... ¡y tú puedes convertirte en una
nueva estrella de la World Wrestling Federation!
Entra en el campeonato o en la lucha por equipos para calentar antes un poco,
y después ya estarás listo para afrontar el mayor reto de tu carrera como luchador de
wrestling hasta hoy. El premio es el trono del "rey del ring". ¿Te atreves?

PREPARATIVOS PARA EL COMBATE

1. Asegúrate de que tu consola Nintendo Entertainment System está APAGADA.
2. Introduce el cartucho World Wrestling Federation* King of the Ring* tal y como se describe en el manual de tu consola.
3. Enciende la consola. En cuanto veas aparecer el logo de World Wrestling Federation* King of the Ring en la pantalla, pulsa botón START

ANTES DE SALTAR AL CUADRILÁTERO

Después de la pantalla de título tendrás que ajustar las siguientes opciones del juego. Colócate en la opción deseada pulsando arriba o abajo en el bloque de control y pulsa los botones A o B para introducir tu elección. Las opciones son: "One Player vs. Computer" (un jugador contra la computadora) o "Two Players" (dos jugadores), "One-on-One" (lucha entre dos), "Tag Team" (lucha en grupo) o "King of the Ring*" (el rey del ring). Grados de dificultad: "Easy" (fácil), "Medium" (medio) o "Hard" (difícil). En el modo "One-on-One" se enfrentan dos luchadores de wrestling en el ring, en una lucha decisiva. El que primero tumbe a su adversario en la lona y le mantenga inmovilizado en el suelo mientras el árbitro cuenta hasta tres será el vencedor. Pero los luchadores de la World Wrestling Federation siempre es tán en plena forma, de modo que tendrás que cansarlos antes de poder sentarte sobre el trono.

En *"Tag Team"* se enfrentan dos parejas de luchadores entre sí. La principal diferencia con las reglas para las luchas individuales, consiste en que el segundo luchador del equipo puede relevar a su compañero tan sólo con pulsar el botón SELECT.

En el ***modo de torneo*** es donde finalmente puedes conseguir el mayor premio de este deporte: el cinturón mundial de la World Wrestling Federation. Pero no te va a ser fácil conseguirlo. Antes tendrás que derrotar a nueve durísimos adversarios, que harán todo lo posible para que esto no ocurra. En cada lucha de este torneo participarán dos luchadores de wrestling, donde ganará el primero que mantenga al contrario tumbado en el suelo. ¡ Esperamos que tengas éxito a la hora de derrotar a todos tus adversarios, y así convertirte en el nuevo campeón del mundo !

El torneo ***KING OF THE RING**** es uno de los más duros, pero también uno de los más famosos dentro de la World Wrestling Federation*. Se trata de una competición de eliminación entre ocho contendientes para decidir quién es el mejor luchador de wrestling de la World Wrestling Federation*. Sólo pasa a la siguiente ronda el vencedor de cada combate. Todos los participantes se dividen en dos grupos, según su categoría como luchadores, y tendrán que llegar a cuartos de final y a la semifinal antes de poder alcanzar el combate máximo: la final, de la cual saldrá el vencedor con la corona de la World Wrestling Federation*, y el perdedor se marchará con las manos vacías.

Pulsa el botón START para pasar a la pantalla de opciones, donde podrás elegir el que más te guste de entre ocho de las principales estrellas de la World Wrestling Federation*, o también convertirte tú mismo en luchador de wrestling. Avanza por los distintos luchadores con los brazos izquierdo y derecho del bloque de control y elige el que quieras pulsando los botones A o B. Si quieres ser tu propio luchador, elige la figura que tiene el nombre "You"(tú).

LA PREPARACIÓN DE LOS LUCHADORES

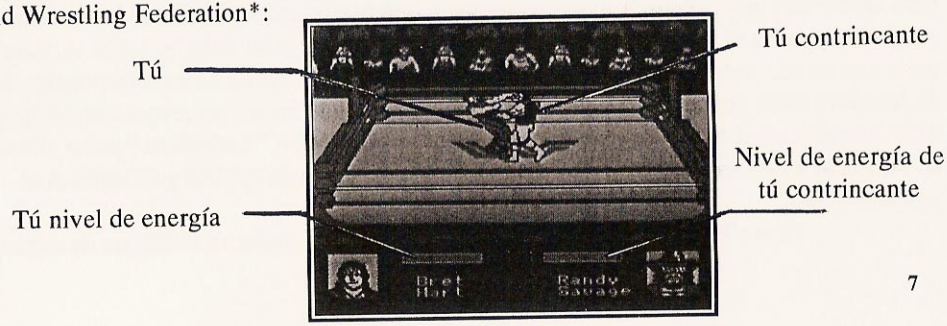
Si quieres ser tu propio luchador en el torneo de la World Wrestling Federation*, antes tienes que darle un nombre. Mueve el cursor pulsando izquierda o derecha en el bloque de control hasta llegar a la letra elegida, y para cambiarla pulsa arriba o abajo. Cuando hayas escrito el nombre completo introdúcelo pulsando el botón A. Ya puedes pasar a las siguientes categorías. Cada luchador de la World Wrestling Federation tiene sus propias características tales como fuerza, velocidad y resistencia, que determinan su actuación y que le convierten en un luchador único. Cuando diseñes a tu luchador tendrás que introducir los valores correspondientes a estas categorías para poder diseñar al luchador de tus sueños.

Elige la categoría que quieras modificar pulsando arriba o abajo en el bloque de control y entonces pulsa izquierda o derecha para aumentar o disminuir el valor de la categoría elegida. Con ello se modificarán simultáneamente los puntos de las otras categorías para mantenerlas proporcionadas. Cuando tengas el luchador acorde con lo que quieres, pulsa el botón START.

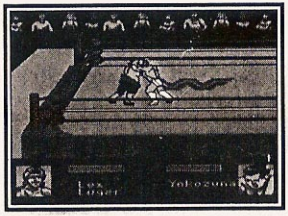
Consejo: ***Cuando hayas ganado un combate, guarda los puntos, ya que con ellos podrás mejorar las cualidades que quieras.***

UN VISTAZO DESDE LA PRIMERA FILA

Aquí puedes echar un vistazo general al ring, en el que tendrán lugar los combates de la World Wrestling Federation*:



TÉCNICAS DE SUELO SOBRE LA LONA

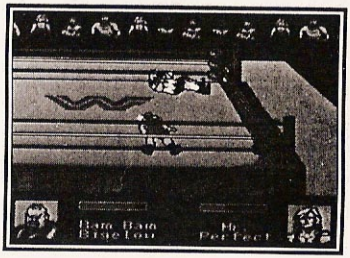


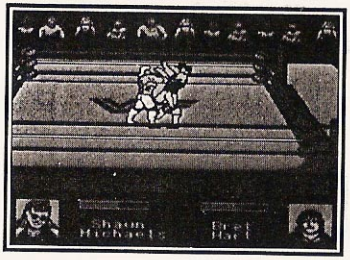
Antes de comenzar a competir para convertirte en el Rey del ring, tendrás que conocer las técnicas de suelo del wrestling:
Utiliza el bloque de control para moverte por el ring.
Para abandonar el ring corre por las cuerdas de la izquierda o derecha. Puede que sea una estrategia útil para atraer al contrincante hacia este lugar y sacarlo del ring. Pero ten cuidado de volver al ring antes de que el árbitro termine de contar hasta 10 porque si no estarás eliminado. Para volver a entrar en el ring, avanza a izquierda o derecha junto a las cuerdas. Para correr muy rápido por el ring a izquierda o derecha, mantén pulsado el brazo izquierdo o derecho y pulsa el botón A. Para darle un golpe a tu adversario pulsa el botón A. Para darle una patada pulsa el botón B. Si quieres derribar al adversario corre directamente hacia él. Mientras estés pegado a él, tendrás más posibilidades de lanzar un ataque con éxito: para darle un cabezazo (Headbutt) pulsa el botón A. Para darle un " bodyslam " pulsa el botón B. Para tirar a tu adversario al suelo del ring pulsa el bloque de control y el botón A al mismo tiempo.

Para efectuar un " Suplex " pulsa el botón A y arriba en el bloque de control.

GOLPES DE ÉXITO

Como ya has aprendido las técnicas de suelo, ahora puedes aprender a ejecutar un par de golpes más complejos con los que tus golpes serán más peligrosos y más rápidos:
Corre hacia tu adversario y pulsa el botón B para efectuar un " Dropkick " en el aire.
Cuando tu adversario esté en el suelo, corre hacia él y pulsa el botón A para lanzarle un Elbowdrop desde el aire.



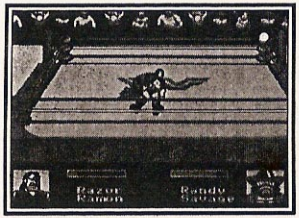


¡ CUIDADO CON TU DEFENSA !

Hay varias técnicas de defensa que debes conocer sobre todo si la lucha se pone difícil: si te quedas quieto y tu adversario corre hacia ti, pulsa el botón A para agarrarle de la ropa y así pararle, o el botón B para lanzarle a la lona.

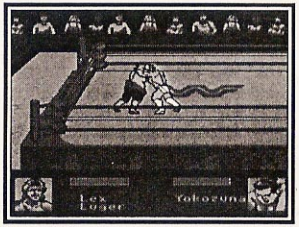
GOLPES DESDE EL AIRE

De este modo puedes atacar a tu adversario desde el bloque del rincón: Primero acorrala al contrario en un rincón contra las cuerdas y entonces pulsa el bloque de control en la dirección de ese rincón. Entonces para saltar hacia abajo desde el bloque de la esquina pulsa el botón A. En el aire, dirígete hacia tu adversario con la ayuda del bloque de control.



ENSAYA CÓMO INMOVILIZAR EN EL SUELO AL CONTRARIO

Tumba a tu adversario y su nivel de energía bajará. Entonces si aprovecha la oportunidad y le mantines inmovilizado en el suelo conseguirás la victoria. Pero para eso antes tienes que asegurarte de que realmente puedes mantenerle quieto en el suelo. Para ello golpéale con el codo (Elbow-drop) pulsando el botón A o derríbale con el pie (pulsa el botón B para hacer un barrido). Si quieres que el contrario no se levante de la lona mientras el árbitro hace la cuenta atrás (cuenta hasta tres) ponte junto a él pulsando el bloque de control y entonces pulsa el botón A.



Consejo: ***Si tu adversario está preparado para tumbarte a ti, pulsa los botonesA y B para volver a ponerte de pie antes de que pueda inmovilizarte sobre la lona.***

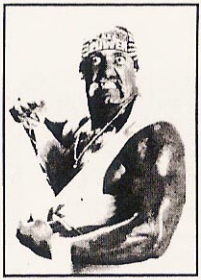
WWF

WORLD WRESTLING FEDERATION*

CONSULTA RAPIDA

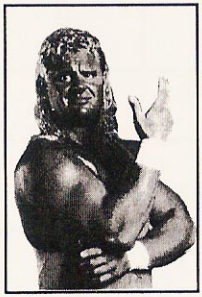
TU SITUACION	SITUACION DEL ADVERSARIO	BOTON	ACCION
DE PIE	CUALQUIERA	↑ ↓ ← →	AVANZA
DE PIE	CUALQUIERA	← → + A	CORRE
DE PIE	DE PIE	A	GOLPE
DE PIE	DE PIE	B	PATADA
DE PIE	SOBRE LA LONA	A	ELBOWDROP
DE PIE	SOBRE LA LONA	B	PATADA EN EL ESTOMAGO
DE PIE	SOBRE LA LONA	← → + A	INMOVILIZADO EN LA LONA
DE PIE	LUCHANDO	A	AGARRON
DE PIE	LUCHANDO	B	LANZAMIENTO DE CADERA

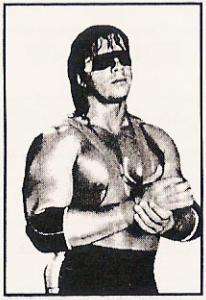
TU SITUACION	SITUACION DEL ADVERSARIO	BOTÓN	ACCIÓN
LUCHANDO	DE PIE O LUCHANDO	B	MISMA SITUA-CIÓN (AIRE)
LUCHANDO	SOBRE LA LONA	B	CABEZAZO
AGARRADO	INMOVILIZADO	A	ELBOWDROP DESDE EL AIRE
AGARRADO	INMOVILIZADO	B	BODYSLAM
AGARRADO	INMOVILIZADO	← → + A	LANZAMIENTO
AGARRADO	INMOVILIZADO	↑ + A	SUPLEX
SOBRE LA LONA	CUALQUIERA	A + B	LEVANTARSE

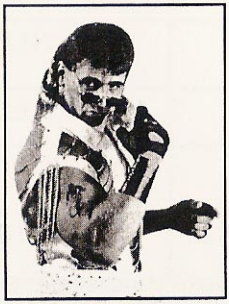


LA GALERIA DE LAS

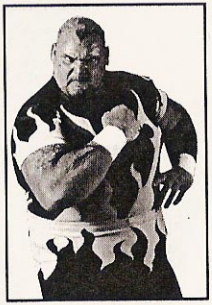
WW

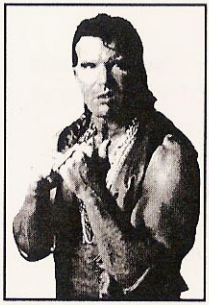


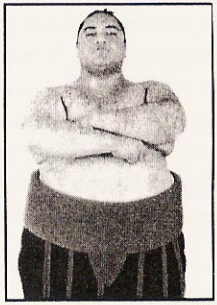




S ESTRELLAS DE LA
WF







HULK HOGAN**

HULK HOGAN**

2.03 m, 138 kg.
Venice Beach, California

El inmortal Hulkster, cinco veces campeón mundial de la World Wrestling Federation, es el luchador de wrestling con mejor aspecto de todos los tiempos. ¡ Cada vez que esta leyenda musculosa entra en el ring, se desata entre todos los espectadores una desenfrenada Hulkmanía !

MACHO MAN RANDY SAVAGE*

1.98 m, 151 kg.
Sarasota, Florida

El "Macho Man", bicampeón mundial de la World Wrestling Federation y actual poseedor del título del campeonato Intercontinental pertenece al grupo de los luchadores más cambiantes de la historia del wrestling. ¿Un tipo duro? ¡ Pero muy seguro de sí mismo !

MR. PERFECT*

1.94 m, 143 kg.
Minneápolis, Minnesota

Consigue 300 puntos jugando a los bolos y acierta en el hoyo de golf del lago con sólo un golpe. Lo primero que demostrará Mr. Perfect ante todos en el ring es su total perfección , con su " Perfect-plex-Suplex " !

BRET HART*

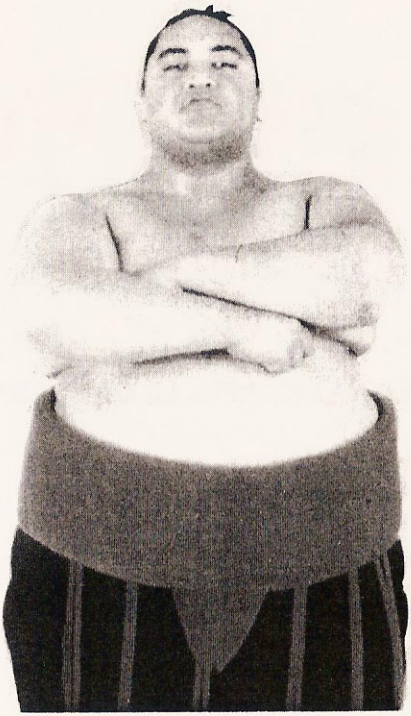
1.90 m, 140 kg.
Calgary, Alberta, Canada

Hit Man es uno de los luchadores de wrestling más técnicos de la historia de este deporte. Su Sharpshooter Leg Grapevine le ha permitido conseguir los títulos de campeón del mundo y campeón intercontinental. Además le queda tiempo para intentar conseguir el título de Rey del Ring*.

SHAWN MICHAELS*

1.82 m, 117 kg.
San Antonio, Texas

Este antiguo campeón intercontinental presume de ser el luchador con más " sex-appeal " de todos los tiempos. Tampoco tiene problemas con su autoestima... ¡ y menos aún con las victorias sobre el ring !



YOKOZUNA*

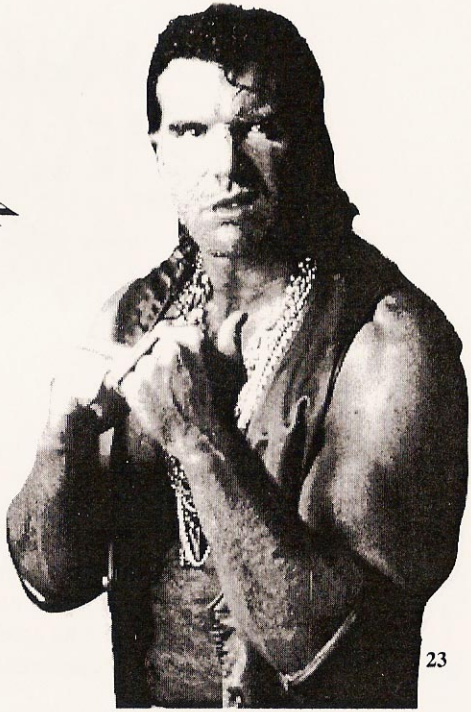
1.95 m, 280 kg.
Islas de la Polinesia

Este poderoso luchador de wrestling, antiguo gran maestro de sumo, mueve su increíble cuerpo con gran agilidad. ¡Una prueba de ello es el título de campeón mundial, además del título de Wrestlemania IX*!

EL NARCISISTA LEX LUGER*

1.95 m, 150 kg.
Atlanta, Georgia

Este narcisista de increíbles músculos es tan egoista como fuerte. Conocido como Volle Nelson, pertenece a una inigualable saga de antiguos culturistas.



RAZOR RAMON*

1.93 m, 160 kg.
Miami, Florida

Este insolente luchador de procedencia cubana es famoso por las cicatrices en forma de palillo que provocan sus mordiscos. Su especialidad es un despiadado " Backdrop ", que él denomina " The Razor's Edge ".

BAM BAM BIGELOW*

1.98 m, 180 kg.
Asbury Park, Nueva Jersey

Detrás de este enorme, asombroso y móvil Bam Bam se esconde un agresivo luchador, dispuesto a derrotar a sus adversarios. Esta agresividad se muestra en todos los aspectos de su persona, así como en su golpe maestro, su cabezazo desde la esquina o su cabeza calva en la que se ha tatuado el dibujo de una llama.

EL ENTERRADOR*

2.01 m, 147 kg.
Valle de la Muerte, E.E.U.U.

Paul Bearer, llamado macabramente El Enterrador, está fascinado (¿o quizá poseído?) por el tema de la muerte. Su pelo ceniciento, la ropa negra y su querida urna le hacen un enemigo funesto. A pesar de su aspecto nada convencional, lo primero para él es conseguir el título de la World Wrestling Federation. ¡ De muerte !

NOTAS :

NOTAS :

NOTAS :

World Wrestling Federation and its logo are registered trademarks of TitanSports, Inc. Hulk Hogan**, Hulkmania**, and Hulkster**, are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., Licensed exclusively to TitanSport, Inc. All other distinctivecharacter names, likenesses,titles and logos used herein are trademarks of TitanSport inc.© 1993TitanSport, inc. All Rights Reserved. LJN is a division of Acclaim Entertainment, Ltd ® & © 1993 Acclaim Entertainment, Ltd. All Rights Reserved.

PRECAUCIONES

1. Este es un cartucho de alta precisión. No lo guardes en lugares muy calientes o muy frios. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
2. Evita tocar las conexiones. No las humedezcas ni ensucies ya que esto podría dañar el cartucho y/o consola.
3. No lo limpies con bencina, aguarrás, alcohol u otros disolventes similares.
4. Guarda el cartucho en su funda protectora cuando no lo estes usando.
5. Comprueba siempre que el extremo del cartucho no contenga cuerpos extraños antes de introducirlo en la consola.

Nota: *En interés de la mejora del producto, el diseño y especificaciones de Nintendo Entertainment System están sujetas a cambio sin previa notificación.*

ADVERTENCIA

NO USAR CON UNA TELEVISION DE PROYECCION FRONTAL O TRASERA

No uses una televisión de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System («NES») y tus juegos NES. La pantalla de tu televisión con proyección puede quedar dañada permanentemente si juegas con ella videojuegos con escenas fijas. Puede ocurrir un daño similar si colocas un videojuego en pausa. Si usas una televisión de proyección con juegos NES Nintendo no sera responsable de los daños. Esta situación no viene causada por un defecto en el/los juego/s NES; otras imágenes fijas o receptivas pueden causar un daño similar a una televisión con proyección. Consulta a un comerciante de T.V. para una mayor información .

GARANTIA

SPACO, S.A. garantiza que este producto está libre de defectos de fabricación por un periodo de 90 días desde la fecha de compra. Si dentro de este plazo el producto presentara algún defecto cubierto por esta garantía, SPACO, S.A. lo reparará o reemplazará, según proceda a juicio de su Servicio Técnico, sin cargo alguno por las piezas o mano de obra.
Para que dicha garantía sea válida, conserve el justificante de compra (factura o nota de la tienda)

QUE HACER EN CASO DE AVERIA

1. Si el juego deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa, póngase en contacto con nuestro Servicio Técnico, llamando al siguiente numero: **91 803 66 25**
2. Si tu problema no puede resolverse por teléfono, envía el producto por correo a:
   SPACO, S.A., Servicio Técnico. Avenida de la Industria ,8 . 28760. Tres Cantos (Madrid)
   No olvide indicar claramente cuales son los síntomas que ha observado, así como adjuntar el justificante de compra.

CONDICIONES DE GARANTIA

1. SPACO, S.A., no se hace responsable de pérdidas o deterioros producidos por el servício de Correos u otros medios de transporte.
2. No se considerarán con derecho a la garantía los productos que hayan resultados dañados por negligencia, accidente o uso indebido
3. También quedarán excluidos de garantía los productos destinados a fines distintos del uso privado.
4. Esta garantía sólo es válida en el territorio nacional español.

SI EL PRODUCTO NO ESTA EN GARANTIA

Si el producto no esta en garantía, se deben seguir los mismos pasos indicados, abonando contra-reembolso la totalidad de los gastos de reparación. (Solicitar presupuesto)

SPACO, S. A.
Distribuidor Exclusivo para Espana
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8
28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA
TEL. 803 66 25 (8 Lineas)